

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknologi augmented reality dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan diterapkan pada perangkat android dengan versi minimal 5.0 Lollipop dan versi maksimal 8.1 Oreo. Sehingga dapat memberikan alternatif atau dapat membantu siswa dalam mengenalkan kode semaphore melalui objek 3D beserta marker.
2. Pengimplementasian teknologi augmented reality pada pengenalan kode semaphore pramuka dapat berjalan sesuai rancangan awal yakni dapat menampilkan objek 3D, audio, merotasi objek, memperbesar dan memperkecil objek 3D dengan bantuan unity engine dan Vuforia SDK.
3. Penerapan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dapat memberi manfaat bagi penulis dalam pembuatan aplikasi augmented reality, mulai dari tahap pertama yakni concept atau perancangan, design, pengumpulan materi, pembuatan aplikasi, uji coba atau testing, hingga distribusi aplikasi kepada pengguna. Hal ini dikarenakan MDLC dilakukan secara bertahap dan terstruktur.
4. Proses penerapan teknologi augmented reality dimulai dengan proses pendeteksian gambar marker menggunakan kamera. Gambar yang

digunakan sebagai marker harus memiliki feature dan berwarna RGB atau grayscale. Kemudian system akan mendeteksi marker tersebut dan mencocokkan dengan database yang telah diproses pada Vuforia SDK. Jika marker sesuai maka system akan menampilkan objek 3D dari marker tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran untuk penelitian selanjutnya adalah pengembangan aplikasi kode semaphore yang lebih sempurna agar dapat menambah pembelajaran berupa semaphore kedalam teknologi augmented reality. Pengembangan dapat dilakukan pada beberapa bagian sebagai berikut:

1. Penambahan animasi berupa pergerakan objek 3D
2. Penambahan fitur pada aplikasi berupa soal latihan atau permainan yang berhubungan dengan semaphore pramuka.